



Department of Digital Business

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 5 No. 2 (2026) pp: 15980-15986

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

Analisis Pengalaman Pengguna dan Tampilan Visual pada Website Dinas Sosial Kota Palembang Menggunakan Metode UI-UX

Ananda Nia Adina Irawan, Imelda Saluza, Dhamayanti

Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Universitas Indo Global Mandiri

2022210146@students.uigm.ac.id, imeldasaluza@uigm.ac.id, dhamayanti@uigm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam kualitas pengalaman pengguna (*User Experience/UX*) dan tampilan visual (*User Interface/UI*) pada website resmi milik Dinas Sosial Kota Palembang dengan menggunakan pendekatan metode UI-UX. Proses pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui penyebaran kuesioner berbasis tujuh aspek *UX Honeycomb* yang dibagikan kepada 250 responden yang tercatat pernah mengakses website tersebut. Pengukuran pada variabel *UX* mencakup tujuh indikator utama, yaitu *Useful*, *Usable*, *Desirable*, *Findable*, *Accessible*, *Credible*, dan *Valuable*. Sementara itu, pengukuran pada variabel *UI* meliputi aspek tata letak, pemilihan warna, tipografi, penggunaan ikon, dan konsistensi tampilan. Seluruh data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Hasil penelitian secara umum menunjukkan bahwa performa website berada pada kategori baik. Indikator *Credible* berhasil memperoleh nilai mean tertinggi ($UX6.1 = 4,22$; $UX6.2 = 4,29$) yang masuk dalam kategori sangat baik. Namun, beberapa aspek dinilai masih memerlukan perbaikan dan optimalisasi karena hanya tergolong dalam kategori cukup, yaitu aspek *Desirable* ($UX3.1 = 3,24$; $UX3.2 = 3,16$), *Accessible* ($UX5.2 = 2,95$), *Usable* ($UX2.1 = 3,18$), serta elemen ikon pada *UI* ($UI4 = 3,18$). Berdasarkan hasil temuan tersebut, penelitian ini turut memberikan kontribusi berupa berbagai rekomendasi perbaikan secara konkret yang dapat menjadi bahan acuan utama bagi proses pengembangan serta penyempurnaan website Dinas Sosial Kota Palembang ke depan.

Kata kunci: User Experience, User Interface, UX Honeycomb, Website Pemerintah, Dinas Sosial Kota Palembang

1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah cara instansi pemerintah berinteraksi dengan masyarakat. Website pemerintah kini menjadi media utama untuk menyampaikan informasi, serta menuntut transparansi dan aksesibilitas informasi publik, mencakup berbagai aspek pemerintahan daerah [1]. Dinas Sosial Kota Palembang sebagai lembaga yang berperan dalam penyelenggaraan layanan kesejahteraan sosial juga memanfaatkan website resminya sebagai sarana penyampaian informasi kepada masyarakat, termasuk informasi mengenai bantuan sosial, program PKH, BPNT, layanan lanjut usia, dan penyandang disabilitas.

User Experience (UX) mencakup seluruh aspek interaksi pengguna dengan website, mulai dari kecepatan akses hingga kenyamanan saat menggunakan layanan online. Sementara itu, *User Interface (UI)* berkaitan dengan desain visual, tata letak, warna, tipografi, dan elemen grafis yang mendukung interaksi pengguna [2]. Kualitas *UX* dan *UI* yang baik merupakan faktor kunci dalam menentukan keberhasilan suatu produk digital [3].

Berdasarkan hasil observasi awal, website Dinas Sosial Kota Palembang telah menyediakan berbagai informasi yang dibutuhkan masyarakat, namun masih terdapat beberapa aspek yang dapat mempengaruhi kenyamanan pengguna. Struktur tampilan dan penyajian informasi yang belum sepenuhnya optimal berpotensi menyebabkan pengguna mengalami kesulitan dalam menemukan informasi yang diinginkan secara cepat dan efisien. Tampilan visual dan elemen antarmuka yang belum sepenuhnya konsisten juga dapat mempengaruhi persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan website.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji evaluasi UI/UX pada website pemerintah. Galih dkk. (2023) mengevaluasi UI/UX menggunakan metode *Heuristic Evaluation* dan menemukan perlunya pembaruan tampilan visual dan fitur untuk meningkatkan pengalaman pengguna [4]. Sihombing dan Ariani (2025) menganalisis UI/UX website pemerintah daerah menggunakan metode *Design Thinking* dan menghasilkan rancangan yang lebih

terstruktur [5]. Prasida dkk. (2021) mengevaluasi website menggunakan indikator UX Honeycomb dan menemukan sebagian besar elemen UX berada dalam kategori baik hingga sangat baik [6]. Mediansyah dan Dirgahayu (2024) mengevaluasi website Dinas Komunikasi dan Informatika DIY menggunakan System Usability Scale (SUS) dan menemukan skor yang rendah terutama pada navigasi dan visual layout [7].

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengalaman pengguna (UX) dan tampilan visual (UI) pada website Dinas Sosial Kota Palembang menggunakan metode UI-UX berbasis UX Honeycomb, mengevaluasi kualitasnya berdasarkan persepsi pengguna, dan memberikan rekomendasi perbaikan agar website menjadi lebih efektif, mudah digunakan, dan nyaman diakses.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei melalui penyebaran kuesioner. Metode evaluasi yang digunakan adalah metode UI-UX yang mengintegrasikan evaluasi User Interface dan User Experience secara bersamaan. Evaluasi UX dilakukan menggunakan kerangka UX Honeycomb yang dikembangkan oleh Peter Morville (2004), sedangkan evaluasi UI dilakukan melalui analisis persepsi pengguna terhadap elemen antarmuka visual.

2.1. Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel penelitian terdiri dari dua variabel utama, yaitu User Experience (UX) dan User Interface (UI). Variabel UX diukur menggunakan tujuh indikator UX Honeycomb: Useful (UX1), Usable (UX2), Desirable (UX3), Findable (UX4), Accessible (UX5), Credible (UX6), dan Valuable (UX7). Setiap indikator UX diukur menggunakan dua butir pernyataan. Variabel UI diukur menggunakan lima indikator: Layout (UI1), Warna (UI2), Tipografi (UI3), Ikon dan Tombol (UI4), dan Konsistensi Tampilan (UI5).

Tabel 1. Variabel dan Indikator Penelitian

No	Variabel	Kode	Indikator
1	User Experience (UX)	UX1 (Useful)	Website memberikan informasi yang bermanfaat bagi pengguna
		UX2 (Usable)	Website mudah digunakan tanpa membingungkan
		UX3 (Desirable)	Desain website membuat pengguna nyaman saat menggunakannya
		UX4 (Findable)	Informasi yang dicari mudah ditemukan
		UX5 (Accessible)	Website dapat diakses dengan baik melalui berbagai perangkat
		UX6 (Credible)	Website terlihat resmi dan dapat dipercaya
		UX7 (Valuable)	Website memberikan nilai positif bagi pengguna
2	User Interface (UI)	UI1 (Layout)	Tata letak website tertata rapi
		UI2 (Warna)	Warna yang digunakan nyaman dilihat
		UI3 (Tipografi)	Ukuran dan jenis huruf mudah dibaca
		UI4 (Ikon)	Ikon dan tombol mudah dipahami
		UI5 (Konsistensi)	Tampilan website konsisten pada setiap halaman

2.2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berupa kuesioner tertutup dengan skala Likert lima tingkat, mulai dari 1 (Sangat Tidak Setuju) hingga 5 (Sangat Setuju). Sebelum digunakan dalam pengumpulan data utama, kuesioner diuji cobakan terlebih dahulu kepada 38 responden (15% dari total sampel) untuk menguji validitas dan reliabilitas instrumen.

Uji validitas dilakukan dengan melihat nilai Corrected Item–Total Correlation menggunakan SPSS. Butir pernyataan dinyatakan valid apabila nilai r hitung $> 0,30$ (dengan r tabel = 0,320 pada $n = 38$, taraf signifikansi 5%). Hasil uji validitas menunjukkan seluruh butir pernyataan pada variabel UX memiliki nilai r hitung antara 0,432 hingga 0,869, dan seluruh butir pada variabel UI memiliki nilai r hitung antara 0,756 hingga 0,855. Dengan demikian, seluruh butir dinyatakan valid.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Variabel UX

Item	r hitung	r tabel	Kesimpulan
UX1.1	0,774	0,320	Valid
UX1.2	0,716	0,320	Valid
UX2.1	0,730	0,320	Valid
UX2.2	0,719	0,320	Valid
UX3.1	0,782	0,320	Valid
UX3.2	0,810	0,320	Valid
UX4.1	0,432	0,320	Valid
UX4.2	0,454	0,320	Valid
UX5.1	0,869	0,320	Valid
UX5.2	0,730	0,320	Valid
UX6.1	0,593	0,320	Valid
UX6.2	0,600	0,320	Valid
UX7.1	0,836	0,320	Valid
UX7.2	0,714	0,320	Valid

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Variabel UI

Item	r hitung	r tabel	Keterangan
UI1	0,855	0,320	Valid
UI2	0,756	0,320	Valid
UI3	0,778	0,320	Valid
UI4	0,849	0,320	Valid
UI5	0,802	0,320	Valid

Uji reliabilitas dilakukan menggunakan metode internal consistency dengan Cronbach's Alpha. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha $\geq 0,70$. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha variabel UX sebesar 0,930 dan variabel UI sebesar 0,868, sehingga keduanya dinyatakan reliabel.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Kriteria	Keterangan
UX	0,930	$\geq 0,70$	Reliabel
UI	0,868	$\geq 0,70$	Reliabel

2.3. Populasi dan Sampel

Populasi penelitian adalah seluruh masyarakat yang pernah mengakses website Dinas Sosial Kota Palembang. Karena jumlah pengguna website tidak dapat diketahui secara pasti, penentuan jumlah sampel mengacu pada aturan Roscoe (1975) yang menyatakan bahwa ukuran sampel yang layak dalam penelitian kuantitatif adalah antara 30 hingga 500 responden. Berdasarkan pertimbangan tersebut, penelitian ini menetapkan 250 responden sebagai sampel. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling dengan kriteria: pernah mengakses website Dinas Sosial Kota Palembang, pernah berinteraksi dengan fitur yang tersedia, dan bersedia mengisi kuesioner.

2.4. Teknik Analisis Data

Data yang telah terkumpul diolah menggunakan SPSS melalui tahapan: uji validitas, uji reliabilitas, dan analisis statistik deskriptif berupa nilai mean. Nilai mean kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori penilaian sebagaimana disajikan pada Tabel 5.

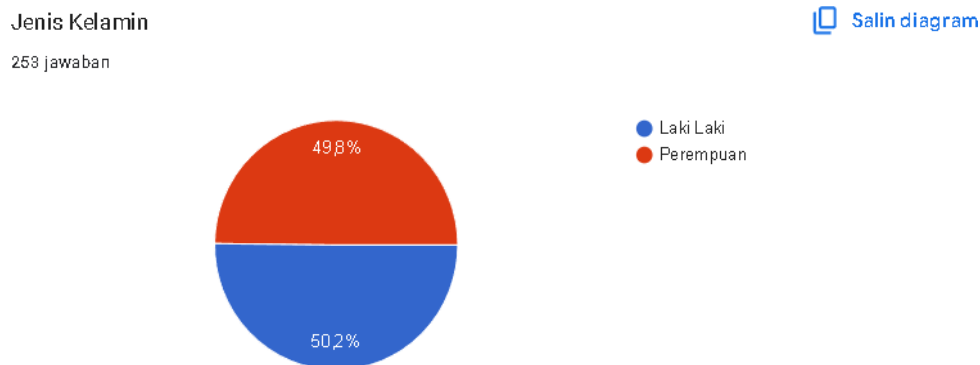
Tabel 5. Kategori Penilaian Statistik Deskriptif

Nilai Rata-Rata	Kategori Penilaian
1,00 – 1,80	Sangat Tidak Baik
1,81 – 2,60	Tidak Baik
2,61 – 3,40	Cukup Baik
3,41 – 4,20	Baik
4,21 – 5,00	Sangat Baik

3. Hasil dan Diskusi

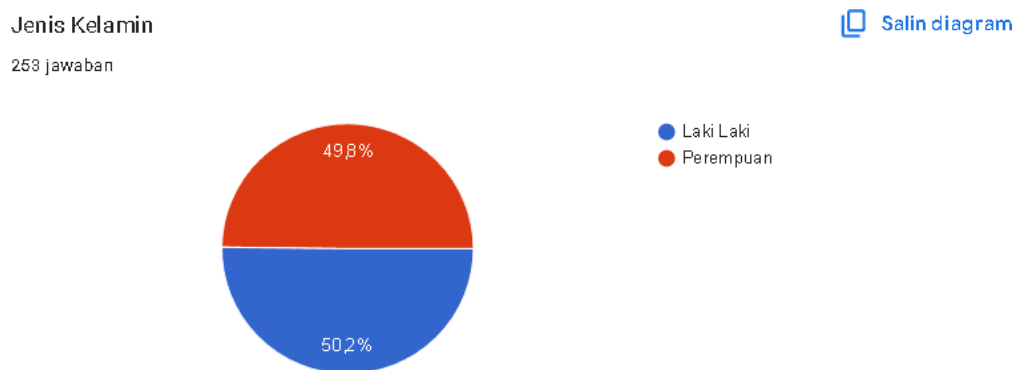
3.1. Karakteristik Responden

Penelitian ini melibatkan 250 responden. Berdasarkan jenis kelamin, komposisi responden relatif seimbang, yaitu laki-laki sebesar 50,2% dan perempuan sebesar 49,8%.



Gambar 1. Diagram Komposisi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Distribusi usia responden tersebar pada berbagai kelompok umur, yang menunjukkan bahwa pengguna website Dinas Sosial Kota Palembang berasal dari berbagai rentang usia.



Gambar 2. Diagram Distribusi Usia Responden

3.2. Distribusi Frekuensi dan Nilai Mean Indikator UX dan UI

Hasil pengolahan data kuesioner dari 250 responden menghasilkan distribusi frekuensi dan nilai mean untuk setiap indikator sebagai berikut:

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Jawaban Responden

Variabel	Kode	STS	TS	RR	S	SS
UX	UX1.1	0	7	87	123	36
	UX1.2	0	0	124	106	23
	UX2.1	0	29	155	58	8
	UX2.2	0	4	159	65	24
	UX3.1	0	12	181	45	14
	UX3.2	0	38	155	43	17
	UX4.1	0	22	149	62	20
	UX4.2	0	19	117	92	25
	UX5.1	0	5	47	169	32
	UX5.2	0	88	106	43	16
	UX6.1	0	8	13	147	85
	UX6.2	0	0	22	132	98
	UX7.1	0	3	118	95	37
	UX7.2	0	24	133	73	23
UI	UI1	0	12	126	95	20
	UI2	0	9	115	105	23
	UI3	0	0	85	150	17
	UI4	0	38	153	41	21
	UI5	0	7	122	100	24

Tabel 7. Nilai Mean Indikator UX dan UI

Item	Mean	Kategori
UX1.1	3,74	Baik
UX1.2	3,60	Baik
UX2.1	3,18	Cukup Baik
UX2.2	3,43	Baik
UX3.1	3,24	Cukup Baik
UX3.2	3,16	Cukup Baik
UX4.1	3,32	Cukup Baik
UX4.2	3,49	Baik
UX5.1	3,90	Baik
UX5.2	2,95	Cukup Baik
UX6.1	4,22	Sangat Baik
UX6.2	4,29	Sangat Baik
UX7.1	3,66	Baik
UX7.2	3,38	Cukup Baik
UI1	3,49	Baik
UI2	3,56	Baik
UI3	3,72	Baik
UI4	3,18	Cukup Baik
UI5	3,56	Baik

3.3. Analisis User Experience (UX)

Analisis UX dilakukan berdasarkan nilai mean setiap indikator UX Honeycomb. Indikator Useful (UX1.1 = 3,74; UX1.2 = 3,60) berada pada kategori baik, menunjukkan bahwa website telah mampu memberikan informasi yang bermanfaat dan sesuai kebutuhan pengguna. Indikator Usable (UX2.1 = 3,18; UX2.2 = 3,43) berada pada kategori cukup hingga baik, mengindikasikan bahwa kemudahan penggunaan website masih perlu disempurnakan agar pengguna dapat mengakses layanan tanpa mengalami kebingungan.

Indikator Desirable (UX3.1 = 3,24; UX3.2 = 3,16) keduanya termasuk kategori cukup, menunjukkan bahwa daya tarik visual dan kenyamanan penggunaan website masih perlu ditingkatkan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Galih dkk. (2023) yang juga menemukan bahwa tampilan visual website memerlukan pembaruan untuk meningkatkan pengalaman pengguna [4].

Indikator Findable (UX4.1 = 3,32; UX4.2 = 3,49) berada pada kategori cukup hingga baik, mengindikasikan pengguna relatif dapat menemukan informasi yang dibutuhkan meskipun struktur navigasi masih dapat diperbaiki. Indikator Accessible (UX5.1 = 3,90; UX5.2 = 2,95) menunjukkan hasil yang bervariasi; UX5.1 berada pada kategori baik sedangkan UX5.2 berada pada kategori cukup, yang berarti aksesibilitas website bagi pengguna dengan keterbatasan tertentu masih memerlukan perhatian.

Indikator Credible (UX6.1 = 4,22; UX6.2 = 4,29) merupakan indikator dengan nilai mean tertinggi dan berada pada kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa website Dinas Sosial Kota Palembang dinilai sangat kredibel dan terpercaya oleh pengguna, yang merupakan modal penting bagi sebuah website pemerintah. Temuan ini konsisten dengan penelitian Santoso dan Persada (2024) yang menyatakan bahwa website pemerintah umumnya dinilai tinggi pada aspek kepercayaan oleh penggunanya [8].

Indikator Valuable (UX7.1 = 3,66; UX7.2 = 3,38) berada pada kategori cukup hingga baik, menunjukkan bahwa website memberikan nilai tambah bagi pengguna namun masih dapat dioptimalkan lebih lanjut. Secara keseluruhan, analisis UX menunjukkan website berada pada kategori baik, dengan Credible sebagai kekuatan utama dan Desirable serta Accessible sebagai aspek yang paling perlu ditingkatkan.

3.4. Analisis User Interface (UI)

Analisis UI berdasarkan nilai mean menunjukkan bahwa aspek tata letak/Layout (UI1 = 3,49) berada pada kategori baik, artinya penataan elemen halaman website dinilai cukup rapi dan memudahkan pemahaman informasi. Aspek warna (UI2 = 3,56) juga berada pada kategori baik, menunjukkan pemilihan warna cukup nyaman bagi pengguna.

Aspek tipografi (UI3 = 3,72) berada pada kategori baik, menunjukkan jenis dan ukuran huruf yang digunakan cukup jelas dan mudah dibaca. Aspek ikon dan tombol (UI4 = 3,18) merupakan satu-satunya aspek UI yang berada pada kategori cukup, menandakan bahwa penggunaan ikon belum sepenuhnya membantu pengguna memahami fungsi fitur. Aspek konsistensi tampilan (UI5 = 3,56) berada pada kategori baik, menunjukkan tampilan antarhalaman relatif konsisten sehingga memudahkan pengguna dalam berpindah halaman.

3.5. Temuan Masalah dan Rekomendasi Perbaikan

Berdasarkan hasil analisis, temuan masalah dan rekomendasi perbaikan disajikan pada tabel berikut:

Tabel 8. Temuan Masalah dan Rekomendasi Perbaikan

No	Aspek UX/UI	Indikator	Masalah	Rekomendasi
1	UX-Usable	UX2.1 (Mean 3,18)	Kemudahan penggunaan belum optimal; pengguna masih mengalami kebingungan	Penyederhanaan alur penggunaan dan penataan menu yang lebih jelas
2	UX-Desirable	UX3.1, UX3.2 (Mean 3,24; 3,16)	Daya tarik visual masih perlu ditingkatkan	Penggunaan kombinasi warna lebih konsisten; penyempurnaan tata letak agar lebih modern
3	UX-Findable	UX4.1 (Mean 3,32)	Kemudahan menemukan informasi belum optimal	Penataan ulang struktur navigasi dan pengelompokan informasi
4	UX-Accessible	UX5.2 (Mean 2,95)	Aksesibilitas belum optimal bagi pengguna dengan keterbatasan tertentu	Penyesuaian ukuran huruf, peningkatan kontras warna, optimalisasi tampilan responsif

5	UX-Valuable	UX7.2 (Mean 3,38)	Website belum memberikan nilai manfaat yang dirasakan secara optimal	Penyajian informasi dan layanan yang lebih relevan dengan kebutuhan pengguna
6	UI-Ikon	UI4 (Mean 3,18)	Ikon belum sepenuhnya informatif dan mudah dipahami	Penggunaan ikon yang familiar; penambahan label teks (tooltip); penyeragaman gaya ikon

Rekomendasi-rekomendasi tersebut relevan dengan temuan penelitian terdahulu. Lumintang dkk. (2025) dalam evaluasi website pemerintah Kabupaten Minahasa juga merekomendasikan perbaikan berbasis feedback pengguna untuk meningkatkan kualitas navigasi dan tampilan antarmuka [9]. Wirawan (2025) dalam evaluasinya terhadap website Bappeda Bangli juga menekankan pentingnya perbaikan navigasi dan konsistensi elemen visual [10].

4. Kesimpulan

Website Dinas Sosial Kota Palembang secara umum berada pada kategori baik dalam hal pengalaman pengguna (UX) dan tampilan visual (UI) berdasarkan penilaian 250 responden. Aspek Credible menjadi kekuatan utama website ini dengan nilai mean tertinggi (UX6.1 = 4,22 dan UX6.2 = 4,29) yang berada pada kategori sangat baik, menunjukkan bahwa pengguna memberikan kepercayaan tinggi terhadap informasi yang disajikan. Aspek Useful dan Accessible (UX5.1) juga dinilai baik oleh pengguna. Namun, beberapa aspek masih memerlukan perbaikan, terutama Desirable, Accessible (UX5.2), Usable (UX2.1), Findable, Valuable (UX7.2), serta aspek ikon pada UI (UI4) yang berada pada kategori cukup. Rekomendasi perbaikan mencakup penyederhanaan alur navigasi, peningkatan daya tarik visual, optimalisasi aksesibilitas pada berbagai perangkat, dan penyempurnaan elemen ikon agar lebih informatif. Upaya peningkatan pada aspek-aspek tersebut diharapkan mampu meningkatkan kepuasan pengguna serta efektivitas website sebagai sarana layanan informasi digital bagi masyarakat Kota Palembang.

Referensi

- [1] Amaya dkk., "Aksesibilitas informasi publik pada situs web pemerintah daerah," *Jurnal Pemerintahan Digital*, vol. x, no. x, 2024.
- [2] A. D. Takariyanto dan P. O. N. Saian, "Analisis user interface dan user experience pada layanan digital pemerintah," *Jurnal Sistem Informasi*, vol. x, no. x, 2024.
- [3] M. Hasan et al., "Kompetensi UI-UX dalam industri teknologi kreatif," *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. x, no. x, 2024.
- [4] G. Galih, A. Muhammad, dan I. Imadudin, "Analisis User Interface (UI) Dan User Experience (UX) Pada Website Coffee Sufi Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, vol. 11, no. 2, pp. 681–693, 2024.
- [5] A. N. Sihombing dan F. Ariani, "Analisis UI/UX pada Website POJOK UKM DPMPTSP Kabupaten Karawang Dengan Metode Design Thinking," *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, vol. 9, no. 4, pp. 1452–1464, 2025.
- [6] A. Prasida, S. H. Wijoyo, dan R. I. Rokhmawati, "Evaluasi User Experience Pada Website Progate.Com Menggunakan Indikator UX Honeycomb," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 5, no. 7, pp. 2994–3004, 2021.
- [7] T. Dirgahayu, "Evaluasi UI/UX pada Situs Web Dinas Komunikasi dan Informatika DIY," *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, vol. 12, no. 3, pp. 1610–1622, 2025.
- [8] T. R. Santoso dan A. G. Persada, "Evaluasi User Experience Website Pemerintah Provinsi di Indonesia Menggunakan Framework Emosional Norman," Universitas Islam Indonesia, 2024.
- [9] S. Lumintang, X. Najoran, dan B. Sugiarso, "Analisis dan Perancangan UI/UX Website Pemerintah Kabupaten Minahasa," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 20, no. 1, pp. 95–106, 2025.
- [10] A. K. Wirawan, "Evaluasi User Interface Website Bappeda Bangli Menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan System Usability Scale," *JATISI*, vol. 12, no. 3, 2025.
- [11] R. Rahmadiansyah, R. I. Rokhmawati, dan H. M. Az-Zahra, "Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Programming HUB Menggunakan Indikator UX Honeycomb," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 4, no. 7, pp. 2186–2194, 2020.
- [12] N. I. Solikha, A. Faruqi, dan A. Wulansari, "Evaluasi Pengalaman Pengguna Aplikasi Access by KAI Menggunakan Metode UX Honeycomb," *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 13, no. 2, pp. 1272–1283, 2024.
- [13] F. Fernando, "Perancangan User Interface (UI) & User Experience (UX) Aplikasi Pencari Indekost Di Kota Padangpanjang," *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, vol. 7, no. 2, pp. 101–110, 2020.
- [14] Y. S. Aji dan T. Ibadi, "Perancangan Ulang Antarmuka Website Kesbangpol Kabupaten Ogan Ilir Berbasis Evaluasi Heuristik dan Prinsip UI/UX," *Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, vol. 1, no. 4, pp. 1614–1620, 2025.
- [15] F. P. Solehah dan M. Ryansyah, "Analisa UI/UX Pada Website SMK Kosgoro Kota Bogor Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," *JAIS-Journal of Accounting Information System*, vol. 4, no. 2, pp. 51–58, 2024.